Sommaire

2 Installation

4 Édito

6 La structure de LÉMO

8 Le bal des lettres

9 Les cinquante mondes de lettres
- 9 Les histoires
- 10 Les écrans interactifs

11 Les jeux
- 11 Jeux graphiques
  - 12 Traçage
  - 12 Palette
  - 13 Capture
  - 13 Puzzle
- 14 Jeux sonores
  - 14 Gloutons
  - 15 Tapis de sons
  - 16 Machine à sons
- 16 Jeux de combinatoire
  - 16 Collé-serré
  - 17 Direct T.V
- 17 Jeu de compréhension
  - 17 Question à 1000 euros

18 Les confrontations
- 18 Guérillas
- 19 Rivalités
- 19 Bisbilles

20 Les groupes de lettres

21 La salle de jeux

22 Le livre

24 Navigation

29 Aide des jeux

30 Crédits

Installation

PC: Windows 2000/XP/VISTA/7

1Go d'espace disque disponible

Installer

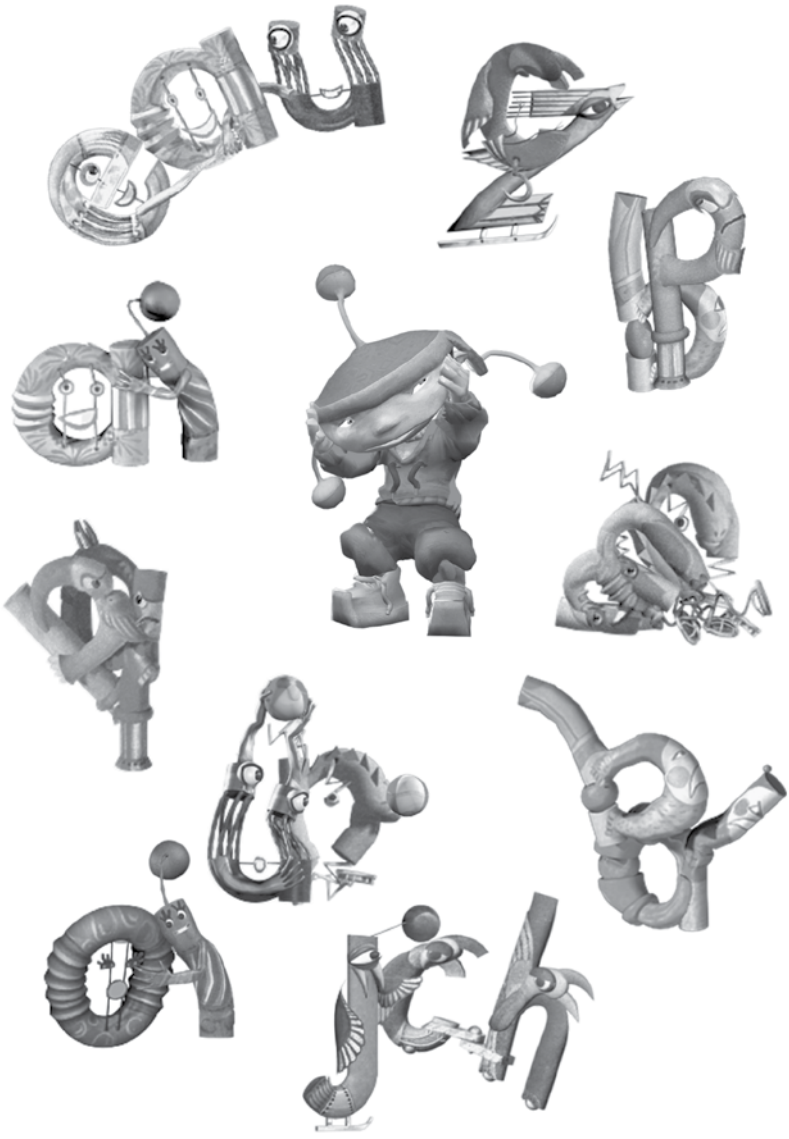
Insérez le DVD-Rom *LÉMO* dans le lecteur.
Ouvrez le DVD-Rom à l'aide de l'Exporateur Windows.
Lancez le fichier *setup.exe*.
Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Jouer

Insérez le DVD-Rom *LÉMO* dans le lecteur.
Lancez le programme à l'aide de l'icône présente dans votre bureau ou allez dans le menu *Démarrer/Tous les programmes/Lémo* et cliquez sur le raccourci *Lémo*.

Désinstaller

Allez dans le menu *Démarrer/Tous les programmes/Lémo*. Cliquez sur Désinstaller *Lémo*. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.



De la parole à l'écrit, LÉMO accompagne les enfants et les aide à s'approprier la cinquantaine de graphèmes* indispensable à l'apprentissage du système d'écriture française : les lettres de l'alphabet, les lettres accentuées et les groupes de lettres qui transcrivent les phonèmes ("ou", "ch", "ain", etc.).
LÉMO est unique dans son genre car il s'attaque aux bases même du langage ; il peut être considéré comme une encyclopédie vivante pour enfants sur les lettres de la langue française.

Entrer dans le monde de l'écrit

Le passage de l'école maternelle à l'école primaire s'accompagne du passage du langage oral à celui du langage écrit. Généralement ce changement brusque ne se fait pas sans briser le monde imaginaire de l'enfant. LÉMO traite les lettres en leur donnant une ampleur artistique qui tient compte de ce merveilleux monde.
Chez LÉMO les lettres sont devenues de vrais personnages avec une vie intime et des relations sociales. Par ce biais, leurs caractéristiques sont introduites en associant à tout moment graphie et phonie.
L'enfant est invité à entrer dans le monde de chaque lettre qui se caractérise par un environnement visuel et sonore riche, choisi en fonction de la lettre traitée.
Toutes les péripéties vont amener l'enfant à **approcher** les lettres, à **jouer** avec elles, à les **apprivoiser**, puis à **reconnaître** leur identité, à les **aimer**.

* Par abus de langage, le mot "lettre" est utilisé pour désigner graphème.

Entendre, voir, tracer, dire, identifier, combiner, dissocier.

La conception de LÉMO est basée sur des études en orthographe et en phonétique et a l'appui de spécialistes de l'apprentissage de l'écriture et de la lecture. L'originalité de la mise en scène tient à la personnalisation des lettres et à leur caractérisation théâtrale. Pour cela plusieurs fiches ont été établies.

Fiches d'identité des lettres. Une fiche d'identité par lettre a été définie autour des axes suivants : entendre, voir, tracer, dire, identifier, combiner, dissocier.

Caractérisation des familles de lettres. Classées à partir de leurs aspects phonétiques, LÉMO a attribué aux familles de lettres des caractéristiques en termes de luminosité, couleur, texture, musicalité, mouvement, caractère...

Caractérisation des relations entre les lettres. Les enfants confondent souvent des couples de lettres d'un point de vue graphique ou sonore. Pour travailler très particulièrement ces conflits, les relations entre les lettres ont été caractérisées théâtralement : elles peuvent être rivales, être en bisbille, faire la guérilla... mais elles peuvent aussi être liées à vie !

Le multimédia se met au service de l'apprentissage

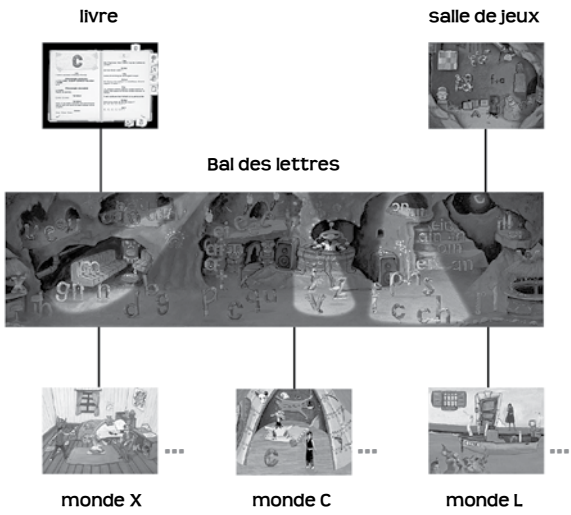
L'écriture de LÉMO associe réflexion, études théoriques, observation des pratiques pédagogiques, création artistique et innovation technologique.

Chez LÉMO, l'innovation technologique est au service de la création des micro-mondes de lettres et de l'apprentissage des correspondances grapho-phonologiques. L'interactivité est précieuse pour que l'enfant s'exerce à affiner la coordination et la synchronisation des différents foyers sensori-moteurs suscités quand il apprend à écrire et à lire : son geste, sa vision et son audio-phonation.

Sans être une méthode de lecture, LÉMO met en place un ensemble d'outils qui accompagnent et enrichissent les méthodologies utilisées à l'école.

Environnement pédagogique, LÉMO est aussi un hommage poétique à la langue française : il permet à l'enfant d'exercer son imagination créatrice sur ce formidable terrain de jeux qu'est le langage.

La structure de LÉMO



Menu général : le bal des lettres

Le bal des lettres est le lieu de rassemblement au carrefour de chaque monde de lettres.
Les cinquante lettres sont regroupées autour de DJ Yoyo.
Trois liens de navigation sont possibles à partir du bal :

→ accès au monde de chaque lettre
→ accès à la salle de jeux

Cinquante mondes de lettres

Chaque monde de lettres ou groupes de lettres est constitué d'une histoire, d'un écran interactif, de jeux et de relations entre lettres. À chaque monde de lettre correspond un lieu particulier.

Histoire

Quand on rentre dans le monde d'une lettre on a accès à une histoire qui met en scène un enfant et la lettre concernée.
C'est une première immersion dans le son et la graphie de la lettre.

→ L'histoire d'une lettre se termine par l'accès à l'écran interactif de cette même lettre.

Écran interactif

L'écran interactif sert de sous-menu aux activités proposées dans le monde de la lettre.

→ accès au lexique du monde
→ accès aux jeux
→ accès aux relations entre lettres

Lexique

Le vocabulaire de l'histoire peut être consulté.

Jeux

Une dizaine de jeux par monde de lettres sont proposés pour exercer l'enfant à manipuler la lettre au niveau de ses graphies ou des sons qu'elle code, à la discriminer par rapport aux lettres qui lui sont proches, à introduire la combinatoire de base.

Les confrontations

LÉMO propose à l'enfant d'assister à des affrontements entre les lettres du monde et les lettres qui lui sont proches d'un point de vue graphique ou sonore. Chaque affrontement est suivi d'un jeu de discrimination.

Les groupes de lettres

Une histoire mnémonique est présente dans les mondes qui correspondent à des groupes de lettres. Cette histoire aide l'enfant à retenir les sons codés par ces groupes de lettres (ou, ch, ain, etc.).

Salle de jeux

La salle de jeux permet d'accéder directement aux jeux sans passer par les mondes de lettres

Livre à construire et à imprimer

Au fur et à mesure que l'enfant évolue dans LÉMO, son propre livre se construit. Le livre est composé essentiellement des textes des histoires consultées et des imagiers correspondants aux jeux réussis.

Aide : DJ Yoyo

DJ Yoyo met de l'ordre dans les péripéties des lettres et accompagne l'enfant dans sa consultation de LÉMO. Dans les jeux, il peut être appelé à tout moment pour faire une démonstration.

Le bal des lettres

Le bal des lettres est le menu central et donne accès à tous les mondes de lettres ou groupes de lettres. Il a lieu dans une caverne panoramique constituée de trois écrans. Groupées par familles, toutes les lettres sont présentes au bal.

La navigation dans le panoramique se fait par le survol des côtés droit et gauche de chaque écran.

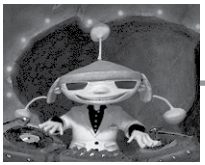
Accès aux mondes de lettres

Le survol des familles dans le bal permet de bien voir les lettres et de cliquer sur une d'elles pour accéder à son monde. Il y a quarante neuf mondes traités chez LÉMO.

retour bal

Accès à la salle de jeux

Dans le bal, le clic sur DJ Yoyo emmène dans la salle de jeux.



Salle de jeux

Chacun des mondes de lettres est associé à un univers graphique et sonore différent qui tire parti de ce que la lettre peut évoquer en sonorité, en symbolique, en association avec d'autres lettres. L'entrée dans le monde d'une lettre se fait par une histoire.

Les histoires

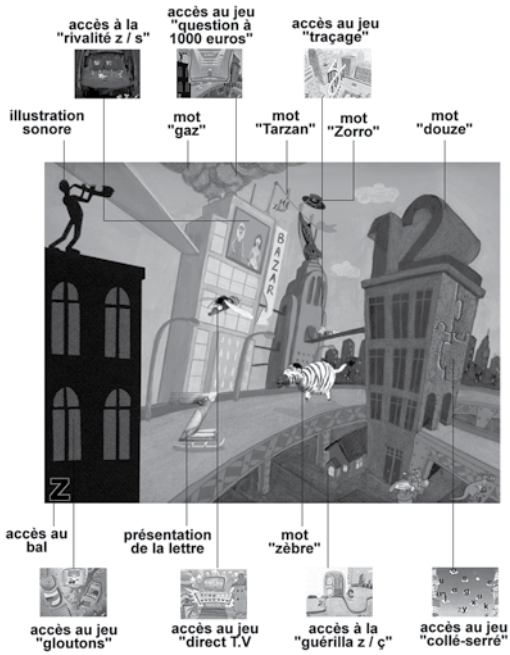
Dans chaque histoire, l'action est menée par la lettre du monde et son grand copain : un enfant. À travers les mondes, lettres et enfants offrent un voyage dans des histoires aux écritures très variées.
On assiste à des histoires où prime le mode narratif, ou à des histoires rythmées sur le mode des commentaires sportifs, ou encore à des histoires où l'écriture sonore est mise en avant, etc.

Dans les histoires, des boucles d'interactivité sont placées à des endroits stratégiques : aux clics l'histoire continue.
La consultation entière de l'histoire implique l'insertion de son texte dans le livre.
La fin de l'histoire donne accès à l'écran interactif.
Le bouton "Zap" (kangourou) fait sauter l'histoire et donne accès directement à l'écran interactif.

Les écrans interactifs

Il y a un écran interactif par monde, ils sont tous construits sur le même principe et reprennent le paysage et les objets de l'histoire. Une navigation intuitive à l'intérieur de ces "écrans menus" permet, grâce à des animations sonores et graphiques, d'accéder aux activités proposées pour chaque monde.

Exemple du Z



L'écran comporte des objets fixes et des objets animés dont la lettre.
Au survol des objets fixes, les mots s'inscrivent et au clic ils sont dits. Les lettres qui apparaissent en couleur dans les mots servent à accéder directement à leurs mondes sans passer par le bal.
La lettre du monde s'anime au survol et se présente lors d'un clic. Cette présentation peut être arrêtée avec un nouveau clic.
Un objet est animé à l'arrivée dans l'écran interactif et déclenche une

illustration sonore : il fait de même lors d'un clic. Un nouveau clic sur l'objet arrête la musique.
D'autres objets s'animent et déclenchent des sons au survol. Au clic ils mènent l'enfant soit vers des jeux pour manipuler la lettre, soit vers des confrontations entre lettres qui se confondent. Ces activités ont lieu, pour la plupart, hors de l'écran interactif.

Cas des lettres à double valeur phonétique
Dans la langue écrite française, il y a des lettres qui codent plusieurs sons comme par exemple le "c" dans "carte" et le "c" dans "cigale". Pour ces lettres, les histoires et les écrans interactifs présentent leur phonème majoritaire. Dans leur écran interactif, un des objets qui s'anime au survol fait muter la lettre vers son autre valeur phonétique. On accède alors à un autre écran qui propose le vocabulaire de la lettre en mutation (par exemple, "citrouille", "ceinture", etc. pour le "c") ; des jeux peuvent aussi être proposés dans ces écrans.

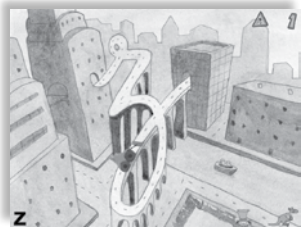
Les jeux

Quatre classes de jeux sont présents chez LÉMO :
les jeux **graphiques**, les jeux **sonores**, les jeux de **combinatoire** et le jeu de **compréhension**.
Chaque jeu comprend sa démonstration détaillée présentée par DJ Yoyo. Cette démonstration linéaire se déclenche quand on rentre pour la première fois dans un jeu, ou se fait lors d'un clic sur le bouton "aide".
La description des jeux ci-dessous présente leurs accès à partir des mondes de lettres. Ces jeux sont également accessibles directement depuis la salle de jeux (cf. page 21).

Jeux graphiques
Quatre jeux graphiques sont proposés :
"Traçage", "Palette", "Capture" et "Puzzle".
Le seul jeu graphique accédé depuis l'écran interactif est le jeu "Traçage". La navigation parmi les jeux graphiques se fait par le menu contextuel qui apparaît au survol du coin supérieur gauche lors d'un de ces jeux (cf. page 25).

Traçage

S'entraîner dans le geste grapho-moteur associé à la graphie de la lettre en attaché.
Accès depuis l'écran interactif ou depuis le menu contextuel aux jeux graphiques.

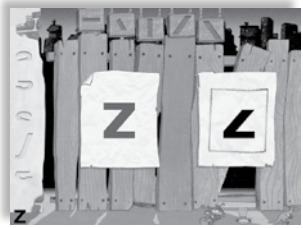


Basculement lettre majuscule / minuscule

La graphie de la lettre représente le parcours à réaliser. En traçant le chemin avec la souris on entend son geste dans la voix de la lettre.
Attention aux hors pistes !
Les traçages effectués sans faute s'inscrivent dans le livre.
Ce jeu est proposé pour les lettres minuscules et majuscules.

Palette

Travailler les formes qui composent la graphie de la lettre en script.
Accès depuis le menu contextuel aux jeux graphiques.

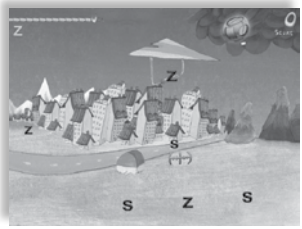


Baculement lettre majuscule / minuscule

L'objectif est d'assembler des droites et des courbes de tailles différentes pour construire la lettre à partir d'un modèle. Les lettres assemblées sans faute s'inscrivent dans le livre.
Ce jeu est proposé pour les lettres minuscules et majuscules.

Capture

Discrimination visuelle d'une lettre particulière dans un ensemble de lettres ressemblantes.
Accès depuis le menu contextuel aux jeux graphiques.



Dans un paysage défilent et se cachent un ensemble de lettres.
Il faut capturer les lettres du monde et faire très attention à ne pas cibler les autres sans quoi le record ne sera jamais battu !

Puzzle

Jouer avec la représentation graphique de la lettre telle qu'elle est caractérisée chez LÉMO.
Accès depuis le menu contextuel aux jeux graphiques.

Il s'agit de recomposer la lettre à partir d'éléments pré-découpés qui mettent en avant son identité.

Quand le puzzle est entièrement réalisé, on peut imprimer la lettre et au fur et à mesure des mondes, les collectionner pour construire un mobile. Le support du mobile peut également être imprimé à ce moment.

Jeux sonores

Trois jeux sonores sont proposés :
"Gloutons", "Tapis de sons" et "Machine à sons".
Le seul jeu sonore accédé depuis l'écran interactif est le jeu "Gloutons".
La navigation parmi les jeux sonores se fait par le menu contextuel qui apparaît au survol du coin supérieur gauche lors d'un de ces jeux (cf. page 25).

Gloutons

Discrimination auditive d'un phonème à l'intérieur d'un mot.
Accès depuis l'écran interactif ou depuis le menu contextuel aux jeux sonores.

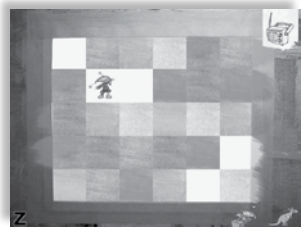
Le jeu consiste à alimenter deux machines gloutons sans se tromper. L'une ne digère que des objets dont le nom contient le son à reconnaître, l'autre ne digère que les autres sons.

À la fin de chaque repas, on retrouve un imagier qui s'inscrit en même temps dans le livre.

Tapis de sons

Discrimination auditive d'un phonème particulier dans un ensemble de phonèmes proches.

Accès depuis le menu contextuel aux jeux sonores.



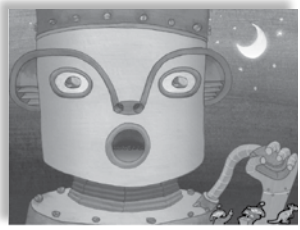
En se déplaçant sur le tapis, il faut cliquer chaque fois que le phonème à reconnaître est entendu (chaque carreau produit un son).

Un clic correct dévoile un petit DJ Yoyo. Si l'image est entièrement dévoilée, on peut imprimer DJ Yoyo avec son socle pour le garder près de soi... On peut retrouver DJ Yoyo dans d'autres positions en jouant avec les autres lettres.

Vingt-sept DJ Yoyo sont à collectionner !

Machine à sons

Introduction aux indices phonétiques.
Accès depuis le menu contextuel aux jeux sonores.



Baculement
mode consulation / mode réflexion

Cette machine à sons qui a la forme d'un visage, est paramétrable : on peut choisir la forme de la bouche (indice du mouvement labial), un nez normal ou un nez pincé (indice de la résonance nasale).
Suivant le paramétrage de la machine le son correspondant est prononcé.

L'enfant a deux modes d'interaction avec la machine :

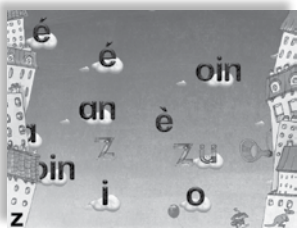
→ essayer toutes les combinaisons de paramétrage possibles et entendre les sons correspondants ;
→ paramétrer la machine de façon à lui faire prononcer le son qu'il entend.

Jeux de combinatoire

Deux jeux de combinatoire sont proposés :
"Collé-serré" et "Direct T.V"
Tous les deux sont accédés depuis l'écran interactif.

Collé-serré

Introduction à la combinatoire autour d'une lettre.



Baculement
mode consulation / mode reflexion

Le curseur prend la forme de la lettre du monde où on est. D'autres lettres volent dans le ciel.

Deux modes de jeu sont proposés : consultation et réflexion.

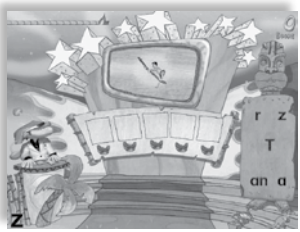
→ Dans le mode consultation, on combine son curseur aux lettres qui défilent pour entendre les syllabes.

→ Dans le mode réflexion, on entend la prononciation d'une syllabe et il faut trouver à quelle(s) lettre(s) on doit coller le curseur pour former la syllabe. Attention à la pluie !

Direct T.V

Assembler des graphèmes ou des syllabes pour composer des mots.

Accès depuis l'écran interactif.



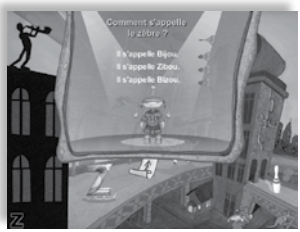
En direct d'une émission TV, des objets apparaissent sur un écran géant. Les unités (graphèmes ou syllabes) qui composent leur nom sont mis en jeu. Au candidat de l'émission, de les assembler. Pour l'aider, il peut entendre les sons associés à chaque graphème ou syllabe.

Jeu de compréhension

Question à 1000 euros

Question sur l'histoire de la lettre et son monde sonore.

Accès depuis l'écran interactif par clic sur une languette qui apparaît par survol du milieu haut de l'écran.



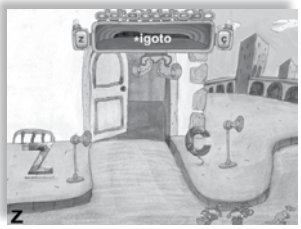
Ce jeu se réfère à l'histoire de la lettre et peut comporter des pièges phonétiques. La question et trois réponses possibles sont affichées et peuvent être entendues par un clic sur les hauts parleurs. Pour gagner, il faut cliquer sur la bonne réponse.

Les confrontations

Les confrontations traitent des principales confusions que les enfants font avec les lettres. Elles se composent toujours d'une action entre les lettres suivie d'un jeu.
Trois types de confrontations sont proposés :
"**Guérilla**", "**Rivalité**" et "**Bisbille**".

Guérilla

La guérilla est une confrontation entre une consonne sourde et sa cousine sonore.
Accès depuis l'écran interactif.



L'action est une bagarre de mots entre les lettres en question.
Le jeu qui suit propose des mots à trous que l'enfant doit remplir en choisissant la sourde ou la sonore.

Il y a six guérillas traitées dans LÉMO : **c / g** - **t / d** - **ch / j** - **f / v** - **p / b** - **ç / z**

Rivalité

La rivalité est une confrontation entre lettres qui codent le même phonème.
Accès depuis l'écran interactif.

L'action se passe autour d'une comptine ou d'un poème mimés par les enfants qui appartiennent aux mondes des lettres rivales. Pendant la comptine des objets de chaque monde vont être déballés.

Le jeu qui suit propose à l'enfant de ranger chaque objet dans le bon monde (par exemple, chapeau appartient au monde du "o", du "au" ou du "eau" ?). Ce jeu nécessite un effort de mémorisation pour être réussi.

Il y a douze rivalités traitées dans LÉMO : **i / y - ill / i / y - o / au / eau - an /en - è / ê / ai / ei / e - é / e - in / ain / ein - ph /f - k / c / qu - j / g - z / s - s / ç / c**

Bisbille

La bisbille est une confrontation entre deux lettres dont les graphies sont très voisines voire confondantes.
Accès depuis l'écran interactif.

L'action est une compétition sportive dans laquelle les deux lettres ne franchissent pas la ligne d'arrivée.
Le jeu qui suit est un jeu de discrimination visuelle. Un ensemble de lettres sont cachées parmi les spectateurs et dévoilées au survol. Il s'agit de repérer les lettres et de les ranger dans le bon bac (par ex. celui du b ou celui du d ?).

Il y a cinq bisbilles traitées dans LÉMO : **p / q - é / è - b / d - u / n - m / n**

Les groupes de lettres

Dans les cas des mondes de groupes de lettres (ou, ch, ain etc.), LÉMO a inventé une histoire qui raconte pourquoi elles se sont soudées dans certains contextes. Ces histoires fantaisistes permettent à l'enfant de mieux mémoriser les sons qui codent ces groupes de lettres.
Accès depuis l'écran interactif.

Exemple de «o» + «i» = «oi»

S'unir pour surpasser la peur du loup, danser un "french cancan" endiablé ou retrouver la mer des Antilles... dix-huit histoires d'amour sont racontées dans LÉMO.

Ce sont les histoires des groupes de lettres :

ai - ain - an - au - ch - eau - ei - ein - en - eu - gn - ill - in - oi - oin - on - ou - ph

La salle de jeux

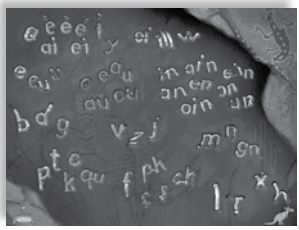
DJ Yoyo est le grand animateur du bal et pour l'occasion a mis smoking et lunettes noires. Depuis sa console de mixage, il propose de partir du bal vers un autre espace de la caverne : la salle de jeux. Cet espace permet d'accéder directement aux jeux sans passer par les mondes.

Dans le bal, au clic sur DJ Yoyo, on se retrouve dans une petite grotte où les jeux sont symbolisés par des éléments clés de leur décor.

On retrouve dans la salle de jeux : "Traçage", "Palette", "Capture", "Puzzle", "Gloutons", "Tapis de sons", "Machine à sons", "Collé-serré" et "Direct T.V" (ces jeux sont décrits pages 11 à 17).

Au survol des jeux, DJ Yoyo apparaît pour expliquer de quel jeu il s'agit.

Chaque clic sur un jeu accède à son menu. Ces menus sont constitués des lettres pour lesquelles le jeu est disponible : elles n'attendent plus que l'arrivée d'un enfant pour jouer ensemble.



Remarque : les jeux accédés depuis la salle de jeux ne comportent pas de menus contextuels comme c'est le cas à partir des mondes de lettres.

Le livre

Un enfant qui apprend à écrire et à lire a souvent envie de fabriquer son propre livre. Le livre LÉMO propose à l'enfant de garder trace de son voyage.

Le livre est vide pour tout nouvel enfant chez LÉMO et se construit au fur et à mesure qu'il évolue dans LÉMO.

Il est composé essentiellement des textes des histoires ou des confrontations visitées, d'imagiers correspondants aux jeux réussis, des graphies des lettres, etc.

Les pages du livre peuvent être imprimées à tout moment. L'enfant peut ainsi garder trace écrite de son parcours et l'utiliser à son gré : essayer de lire les textes en même temps qu'il consulte les histoires, échanger les vignettes des imagiers avec ses amis...

Le livre a la fonctionnalité essentielle de matérialiser le suivi de l'enfant : il rend compte de son historique de navigation et de son évolution dans LÉMO.

Structure du livre

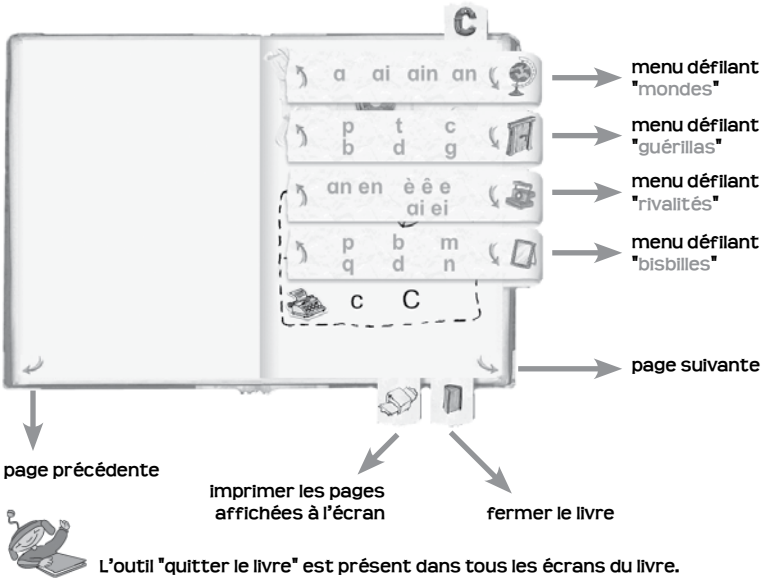
Le livre est composé de quatre parties :

- Les mondes des lettres qui proposent un chapitre par monde visité.
- Les guérillas qui proposent un chapitre par guérilla visitée.
- Les rivalités qui proposent un chapitre par rivalité visitée.
- Les bisbilles qui proposent un chapitre par bisbille visitée.

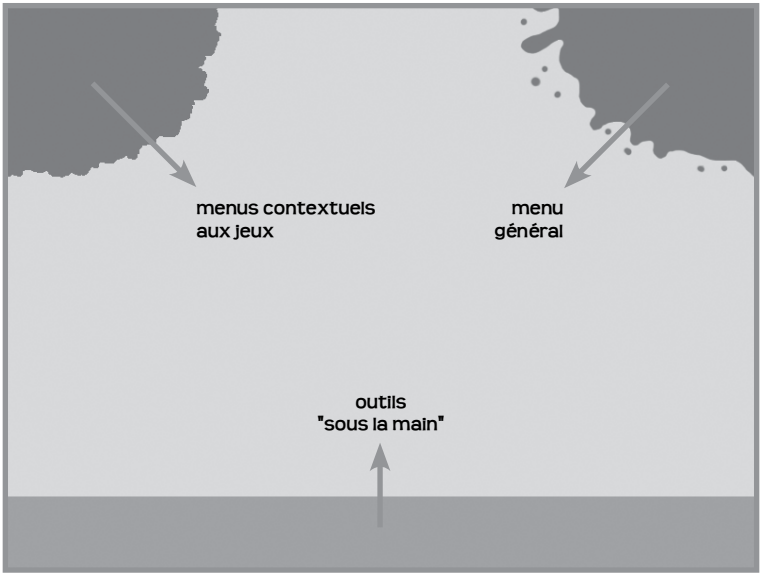
A chaque partie correspond un menu défilant qui donne accès direct aux différents chapitres. Ces menus contextuels représentent le sommaire du livre.

Navigation dans le livre

Accès par le menu général qui apparaît au survol du coin supérieur droit.
Le livre s'ouvre dans la page correspondante à l'activité que l'enfant est en train d'exécuter.
Si l'enfant est dans le bal ou dans les menus de la salle de jeu, le livre apparaît fermé. À lui de l'ouvrir pour le consulter.



L'outil "quitter le livre" est présent dans tous les écrans du livre.



Outils de navigation générale

Dans tous les écrans de LÉMO, le survol du coin supérieur droit fait apparaître une tache noire avec les boutons de navigation générale.

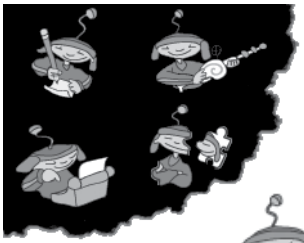
"aide"
Présent dans les jeux

"livre"
Présent partout
(sauf dans les aides)

"quitter"
Présent partout
(accès aux crédits)

Les menus suivants sont présents seulement si les jeux sont accédés depuis les mondes des lettres. Ils n'apparaissent pas lorsqu'un jeu est accédé à partir de la salle de jeux.

Menu contextuel aux jeux graphiques



Dans les jeux graphiques ("traçage", "palette", "capture" et "puzzle"), le survol du coin supérieur gauche fait apparaître une tache noire avec les boutons de navigation.

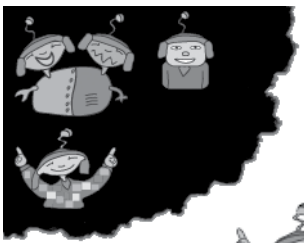
Accès au jeu "capture"

Accès au jeu "traçage"

Accès au jeu "puzzle"

Accès au jeu "palette"

Menu contextuel aux jeux sonores



Dans les jeux sonores ("gloutons", "tapis de sons" et "machine à sons"), le survol du coin supérieur gauche fait apparaître une tache noire avec les boutons de navigation.

Accès au jeu "tapis de sons"

Accès au jeu "gloutons"

Accès au jeu "machine à sons"

Outils "sous la main"

"gabarit de la lettre"

Présent les mondes de lettres et dans la salle de jeux, prend la forme de la lettre choisie dans le bal ou dans les menus de la salle de jeux.
Dans les mondes, permet de retourner au bal pour choisir une lettre et entrer dans un nouveau monde.
Dans la salle de jeux, permet de retourner au menu du jeu pour choisir une autre lettre et jouer avec elle.

"visage du DJ Yoyo"

Présent dans la salle de jeux.
Permet de retourner au bal des lettres depuis la salle de jeux.

"quitter le livre"

Présent dans le livre.
Permet de quitter le livre et de revenir là où on l'a appelé.

"zap"

Présent dans les mondes de lettres et dans la salle de jeux.
Dans les mondes, permet d'aller à l'écran interactif pour choisir une autre activité.
Dans la salle de jeux, permet de quitter un jeu pour aller choisir un autre.

"revoir l'histoire"

Présent dans l'écran interactif et les jeux des confrontations.
Permet de revenir à l'histoire ou aux actions des confrontations.

"rembobiner"

Présent dans les histoires, les actions des confrontations, les histoires des groupes de lettres et les aides.
Permet de revenir au début des séquences linéaires.

"rejouer"

Présent dans les jeux et les aides.
Permet de relancer le jeu.

"jouer"

Présent dans les actions des confrontations.
Permet de sauter l'action et de passer directement au jeu.

"impression"

Présent dans les jeux "gloutons" et "tapis de sons" en cas de réussite. Permet d'imprimer l'image gagnée du DJ Yoyo et le mobile des lettres.

"consultation" "réflexion"

Basculement entre mode consultation / mode réflexion pour les jeux "collé-serré" et "machine à sons".

"minuscule" "majuscule"

Basculement entre minuscule / majuscule pour les jeux "traçage" et "palette".

Curseurs

Le curseur "flèche" indique couramment le déplacement de la souris dans l'écran.

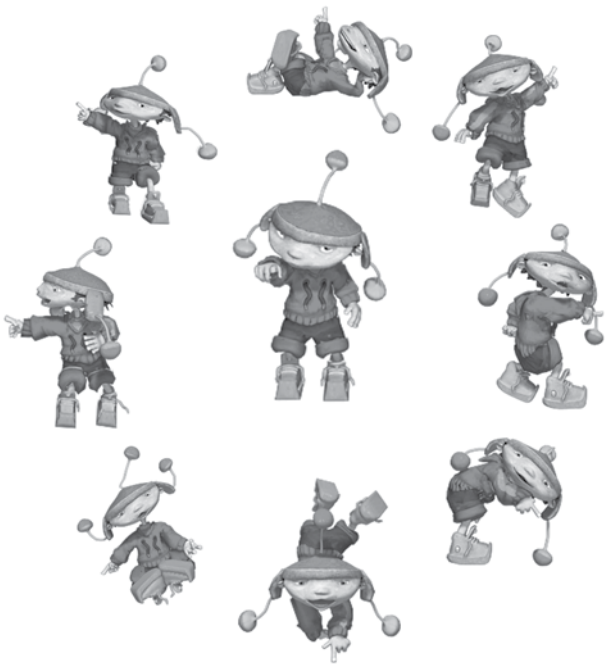
Le curseur "main" apparaît lors d'une zone de survol : le clic est alors possible.

Le curseur "croix" est utilisé pour déplacer des éléments sur la scène pendant les jeux. Attention, le déplacement ne doit pas être fait avec le doigt appuyé sur la souris.

Différentes formes de curseurs remplacent la flèche pendant certains jeux : lettres, cible, etc.

Aide des jeux

DJ Yoyo fait la démonstration détaillée de tous les jeux. Cette aide se déclenche soit quand on rentre pour la première fois dans un jeu, soit lors d'un clic sur le bouton "aide". Ce bouton est présent dans le menu de navigation générale qui apparaît au survol du coin supérieur droit.



DJ Yoyo explique, pointe, rebondit... autant de péripéties qui aident l'enfant à prendre en main les jeux.

Crédits

Idée originale

Francisca Antunes

Auteurs

Francisca Antunes

Dominique Guillen

Coordination

Direction
Francisca Antunes
Dominique Guillen
Production
Massouda El garni
Josette Condevaux
Conseil scientifique
Marie-Annick Constantin-Brémond
Image
Yohann Pacard
Image 3D
Daniel Armonia
Son
Yan Volsy
Informatique
Vincent Aubert
Fabrice de Sainte Marie

Écriture

Textes
Francisca Antunes - Daniel Armonia - Vincent Aubert - Gilles Bertin - Marie-Annick Constantin-Brémond - Carole Boureaud - Dominique Guillen - Proteus Morganii - Marie Poix-Tétu
Corrections Michèle Gaymard

Image

Interface
Yohann Pacard
Visuels des jeux et du livre
Hubert Chrétien
Lettres
Poppy Arnold
DJ Yoyo
Yohann Pacard
Illustrations et volumes
Hubert Chrétien - Magali Clavelet - Franck Meynet - Sébastien Mourrain - Pierre Yannick Noël - Yohann Pacard - Samuel Ribeyron
Modélisation et animation 3D
Daniel Armonia assisté de Emmanuelle Billon - Sylvain Clerc - Stéphanie Grotto
Infographie images fixes et animées
Jean-Marc Armonia - Vincent Aubert - Christian Bardin - Carole Boureaud - Hubert Chrétien - Julien Deparis - Priscilla Horviller - Anne Lapointe - Gaëtan Michel - Yohann Pacard

Vidéo

Comédiens
Pablo Aragon Pino - Amel Akkaz - Océane Baradel - Simon Barbot - Nicolas Barbot - Jérémy Barrault - Rébecca Barrault - Victor Belin - Brune Bleicher - Jules Bruno de la Salle - Solweig Chemery - Juliette Crica - Hanna El Farricha - Nejma El Farricha - Elian Estève - Quentin Esther - Margaux Favre - Maxime Fichet - Adrine Fiere - Guillaume Froment - Célia Froment - Timothé Garrigos-Pobel - Lou Gaze - Wendy Gaze - Alondra Gonzalez - Thimothée Guillen - Louise Guillot - Carlotta Henry - Melissa Latorre - Maureen Latorre - Kenza Manoubi - Mahaut Marin-Laflèche - Lucas Marques - Lara Meygret - Étienne Mordier - Élie Ollivier - Manon Ollivier - Chloé Pélandakis - Angéline Pélandakis - José Person - Rita Person - Mathilde Poisson - Justine Poisson - Augustin Roussel - Roman Tardy - Jade Thevenet - Lancelot Vial - Liang Xu...et la participation du célèbre magicien Daniel Vion
Maquillage
Sylvie Barrault - Cathia Léonardo - Marielle Tissot
Opérateurs de prise de vue
Jean-Pierre Vial assisté de Yahia Zadek - Peggy Odin
Plateau vidéo
Centre Erasme
Régie tournage vidéo
Massouda Elgarni - Priscilla Horviller - Corinne Vial - Pauline Vial

Son

Musique originale et réalisation sonore
Yan Volsy
Chansons des comptines
Geneviève Burnod - André Giroud
Voix DJ Yoyo
José Person
Interprétation
Najid Burlet-Parendel - Geneviève Burnod - Christophe Caysac - Nathalie Cohen - Julie Constantin - Pierre David-Cavaz - Claire Delgado-

Boge - Clarisse Descroix - Michel Ferber - Clément Feyt - Jean-Marc Galéra - Timothé Garrigos-Pobel - Dominique Guillen - Rita Person - José Person - Wendy Gaze - Lou Gaze - Jeanne Lortat-Jacob - Proteus Morganii - Anna Nozati - Chloé Pélandakis - Jean-Pierre Person - Franck Pitiot - Jean-Paul Racodon - Chloé Roussel - Djazia Satour - Yan Volsy et la participation exceptionnelle de Jean-Pierre Brocart

Enregistrement et édition

Studio Ambitus :
Yan Volsy - Christian Bardin - Serge Schmidt
Sudio Miroslav Pilon :
Franck Pitiot - Thierry Courtaut

Développement

Architecture et programmation

Francisca Antunes
Vincent Aubert
Fabrice de Sainte Marie

Intégration et tests informatiques

Francisca Antunes - Vincent Aubert - Christian Bardin - Arnaud Benezech - Guillaume Berry - Fabrice Boullay - Anthony Chagnard - Hubert Chrétien - Fabrice de Sainte Marie - Arthur Gandara - Loïc Lemée - Olivier Mandonnet - Yohann Pacard - Cécile Petit - Gauthier Roussel - Quan Tran - Vincent Veyrier

Maquette Lémo

Conçue et réalisée dans le cadre du D.H.E.T. Chef de Projet Multimédia

Francisca Antunes - Dominique Guillen - Virginie Méric

avec

Daniel Armonia - Giselle Borges - Geneviève Burnod - Dominique Busseta - Jacques Chaffaud - Nathalie Cohen - Grégoire Feyt - Jean-Marc Galéra - Lou Gaze - Wendy Gaze - Alain Leroux - Stéphane Malachane - Marcella Matfoul - Nathalie Moreau - Sébastien Mourrain - Yohann Pacard - Rosine Perrier - José Person - Rita Person - Yan Volsy

Mise en page du manuel d'utilisation

Philippe Boyrivent

Remerciements

Véronique Baradel - Jean-Philippe Bochnakian - Gilles Gourmand - Gilles Braun - Laurent Mailley - Eric Mottet - Patrick Pajon - Jean-Pierre Person - Olivier Polloni - Philippe Rajon - Marie-Laure Van N'Guyen

et encore un énorme merci à

Colette - Jean-Pierre - José - Lou - Massouda - Phil - Pïerre - Rita - Wendy - Xico & Néné

et à tous les enfants qui gravitent autour de LÉMO

Partenaires

Réalisée avec l'aide et la participation de :

- ALATRACE
- Ministère de la Jeunesse, de l'Éducation Nationale et de la Recherche
- Centre National de la Cinématographie
- Ministère de l'Économie, des Finances et de l'Industrie
- Incubateur Multimédia Belle de Mai
- ERASME (Centre d'expérimentation multimédia du Conseil Général du Rhône)
- ANVAR
- Conseil général du Rhône
- Région Rhône-Alpes
- Région Provence Alpes Côte d'Azur
- Jean-Pierre Person
- Louis Lagabbe
- Studio Miroslav Pilon
- Rauline Production

© 2012 LÉMO.
Tous droits réservés.

© 2012 LÉMO. Tous droits réservés.